

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE  
SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Oleh:**  
**Jingga Ratna Fitria**  
**NIM 1703903**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Jingga Ratna Fitria, 2021

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA  
PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**JINGGA RATNA FITRIA**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE  
SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS 1  
SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Dra. Effy Mulyasari, M.Pd**

**NIP. 196801182008012003**

Pembimbing II,



**Evi Rahmawati, M.Pd.**

**NIP. 920200119920609201**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



**Dwi Heryanto, M.Pd.**

**NIP. 197708272008121002**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Jingga Ratna Fitria  
1703903

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan siswa di kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di kelas I sekolah dasar diantaranya adalah (1) Terdapat siswa yang belum bisa membaca; (2) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca permulaan kurang bervariasi; (3) Guru jarang menggunakan media pembelajaran selain buku pada pembelajaran membaca permulaan karena keterbatasan media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan D&D (Design and Development) dengan menerapkan tahapan pengembangan menurut Peffers, dkk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh penulis layak untuk digunakan. Ahli media memberikan penilaian dengan tingkat pencapaian **87%**, ahli materi memberikan penilaian dengan tingkat pencapaian **97%**, dan praktisi pendidikan memberikan penilaian dengan tingkat pencapaian **76,6%**. Multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar memperoleh interpretasi sangat baik (sangat valid). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : multimedia interaktif, membaca permulaan, metode suku kata, pengembangan

## ABSTRACT

### ***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON THE SYLLABLE METHOD FOR BEGINNING READING IN CLASS 1 ELEMENTARY SCHOOL***

By  
Jingga Ratna Fitria  
1703903

*The purpose of this research is to produce interactive multimedia products based on the syllable method for early reading of students in grade I Elementary School. The research was motivated from the observation made in the first grade of primary school which are (1) Terdapat students who can not read; (2) Media thelessons used by the teacher in learning to read the beginning are less varied; (3) Teachers rarely use learning media other than books in early reading lessons because of media limitations. This research is a D&D development research (Design and Development) by applying the development stages according to Peffers, et al. The results showed that the media developed by the author was feasible to use. Media expert gave an assessment with an achievement rate of 87%, a material expert gave an assessment with an achievement rate of 97%, and an education practitioner gave an assessment with an achievement rate of 76.6%. Thus, interactive multimedia based on the syllable method for early reading learning in grade I Elementary School obtained a very good (very valid) interpretation. Therefore, it can be concluded that this learning medium is feasible to be used in learning.*

**Keywords** : interactive multimedia, beginning reading, syllable method, development

Jingga Ratna Fitria, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I</b> .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian.....	6
1.4    Manfaat Penelitian.....	6
1.5    Struktur Skripsi.....	7
<b>BAB II</b> .....	9
2.1    Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	9
2.2    Membaca di Sekolah Dasar .....	11
2.3    Kemampuan Membaca Permulaan.....	12
2.4    Metode Silabel.....	16
2.5    Hakikat Media Pembelajaran .....	20
2.6    Multimedia Interaktif.....	23
2.7    Penelitian Yang Relevan .....	33
2.8    Kerangka Berpikir .....	34
2.9    Definisi Operasional.....	35
<b>BAB III</b> .....	37
3.1    Desain Penelitian .....	37
3.2    Partisipan .....	37
3.3    Prosedur Penelitian.....	38
3.4    Instrumen Penelitian.....	40
3.5    Teknik Pengumpulan Data .....	45

Jingga Ratna Fitria, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA  
PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6	Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV</b>	.....	48
4.1	Temuan.....	48
4.2	Pembahasan .....	90
<b>BAB V</b>	.....	96
5.1	Simpulan.....	96
5.2	Implikasi .....	98
5.3	Rekomendasi .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	101
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	.....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Identifikasi Masalah Orang tua .....	3
Tabel 3. 1 Deskripsi Fase Penelitian .....	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	41
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Partisipan (Guru Kelas 1 SD).....	43
Tabel 3. 5 Skala Likert .....	46
Tabel 4. 1 Tabel Analisis Materi Pelajaran (AMP).....	50
Tabel 4. 2 User Interface Multimedia Interaktif Setelah Revisi (Hasil Produk)...	59
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Media .....	80
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Penilaian Ahli Media.....	81
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	82
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Penilaian Ahli Materi .....	83
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Guru .....	85
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Penilaian Guru .....	85
Tabel 4. 9 Revisi Produk .....	86
Tabel 4. 10 Penilaian Para Ahli.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D Menurut Peffers, dkk.....	36
Gambar 4. 1 Proses Merekam Suara .....	51
Gambar 4. 2 Proses Mengedit Suara .....	51
Gambar 4. 3 Proses Merekam Video .....	52
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Background .....	52
Gambar 4. 5 Proses Mengedit Video .....	53
Gambar 4. 6 Tampilan Awal Articulate Storyline 3 .....	54
Gambar 4. 7 Halaman Utama Articulate Storyline 3 .....	54
Gambar 4. 8 Tampilan Opening.....	55
Gambar 4. 9 Model Evaluasi.....	55
Gambar 4. 10 Publish Media.....	56

Jingga Ratna Fitria, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE SUKU KATA UNTUK MEMBACA  
PERMULAAN SISWA DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Suci. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Program Remedial Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD / Suci Anggraeni*. Masters thesis, Universitas Negeri Malang. Diakses pada 20 April 2021 <http://repository.um.ac.id/63376/>
- Aulina, C N. (2012). *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pedagogia*, 1(2), 131-143. Diakses pada 20 April 2021 <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/36>
- Chaer, A (2007). *Psikologi kajian teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2009). *Panduan Untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Sekolah Dasar Kelas 1, 2, 3*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Puskumbalitbang.
- Ellis, T.J. & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researcher: Design and Development Research Methods. (Prosiding)*. Diakses pada 21 April 2021 <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2010/InSITE10p107-118Ellis725.pdf>
- Hendrayani, A. (2017). *Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 17(3), 236-248. Diakses pada 30 April 2021 <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/9617>
- Herman, dkk. (2017). *Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak*. (Prosiding)
- Kadir, A. Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98. Diakses pada 21 Agustus 2021 <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/261>
- Khasanah, A & Cahyani, I. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Strategi Question Answer Relationships (Qar) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(2), 161-175. Diakses pada 21 Agustus 2021 <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/view/6468>
- Kumara, A. (2014). *Kesulitan berbahasa pada anak*. Yogyakarta: PT. Kasinius.
- Laely, K. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 7(2). <https://doi.org/10.21009/JPUD.072.08>

- Laily, I F. (2014). *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar*. EduMa. 3(1), hal 52-62. DOI: [10.24235/eduma.v3i1.8.g7](https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8.g7)
- Leacock, Tracey L, and John C Nesbit. 2007. "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources- Special Issue on 'Quality Research for Learning, Education, and Training.'" *Journal of Educational Technology & Society*- 10(2): 15. <http://www.sfu.ca/~jcnasbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Limbong, T & Simarmata, Janner. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mitayani, M. *Rancangan Pembelajaran Berbasis Metode Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Diakses pada 02 Mei 2021 <http://repository.upi.edu/57186/>
- Mulyati, Yeti. 2012. Modul MMP (Membaca Menulis Permulaan). [Online] Diakses pada 21 Agustus 2021 <http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRA INDONESIA/196008091986012-YETI MULYATI/Modul MMP.pdf>
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustikawati, R. (2015). *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata ( Syllabic Method ) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015*. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha. 5(1), 41-56. Diakses pada 29 April 2021 <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/457>
- Nuridin, S H. (2020). *Pengembangan Media Audio-Visual untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Diakses pada 04 April 2021 <http://repository.upi.edu/57102/>
- Oka, G P A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Pertiwi, A D. (2016). *Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 5(1). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Rahmy, A V. (2021). *Metode Suku Kata Berbasis Aplikasi Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Cerebral*

- Palsy*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Diakses pada 20 Agustus 2021 <http://repository.upi.edu/59187/>
- Riduwan. (2019). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: ALFABETA.
- Setiawan, D. A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash C6 Pada Materi Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada 09 Juli 2021 <http://repository.upi.edu/54486/>
- Solihah, D J. (2020). *Rancangan Pembelajaran Berbasis Metode Sq3r (Survey, Question, Read, Recite And Review) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada 21 Agustus 2021 <http://repository.upi.edu/57144/>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilo, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
- Suratna, A. (2020). *Membuat Media Interaktif dengan Articulate Storyline 3*. Diakses pada 18 Agustus 2021 <http://agussuratna.net/2020/08/31/articulate-storyline-3/>
- Teni, E. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran Prospektif. 4(1),1. Diakses pada 23 Maret 2021 <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/37791>
- Yuliana, R. (2017). *Pembelajaran Membaca Permulaan dalam Tinjauan Teori Artikulasi Penyerta*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA. Diakses pada 12 Juli 2021 <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/343-350/1728>